LEGO®

STAR WARS™

ULTIMATE COLLECTOR SERIES

75192

LEGO.com/starwars

乐高®星球大战团队简介

乐高®星球大战于 1999 年问世，之后该系列每年都会推出一系列新的模型。乐高星球大战设计团队由十一名模型设计师和四名平面设计师组成。

团队融合了新人设计师的新鲜创意和元老设计师的丰富经验。

无论是在设计全新的乐高星球大战模型，还是对经典标志性的乐高星球大战飞船的早期版本进行修订和改进，这都是一个非常理想的团队。乐高星球大战产品系列的宗旨是为孩子们提供炫酷、有趣且激发灵感的乐高星球大战模型。

针对乐高收藏系列，我们有机会制作更大、更具挑战性的模型，能够更好地关注模型的准确性和细节。这些模型的开发过程不仅充满了趣味，同时也伴随着巨大的挑战！ 我们始终全力以赴，希望你能乐享自己的拼砌体验。

祝你拼搭愉快！

Jens Kronvold Frederiksen
乐高®星球大战设计总监

© & ™ Lucasfilm Ltd.

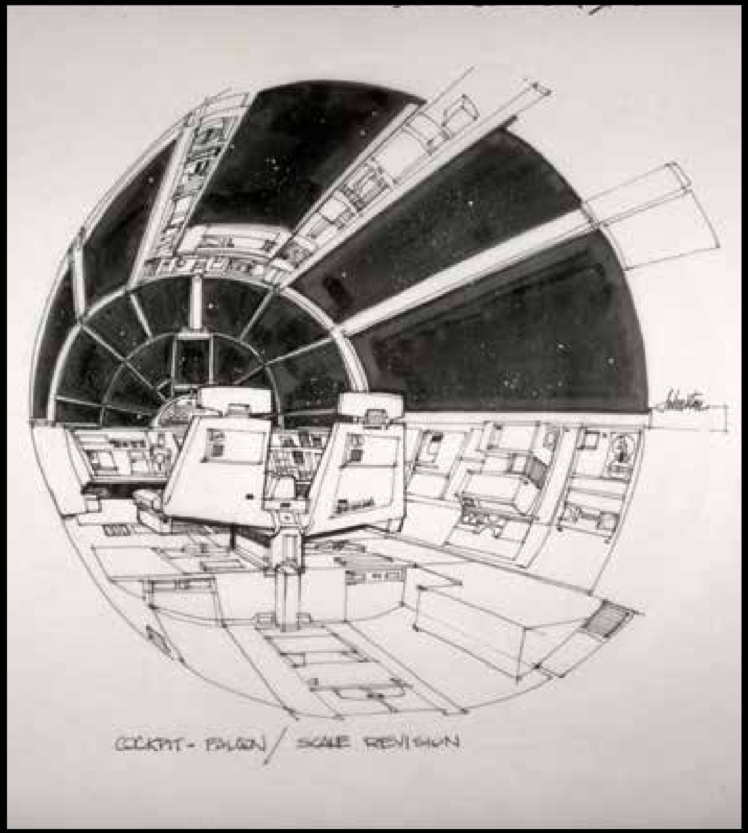
关于千年隼™

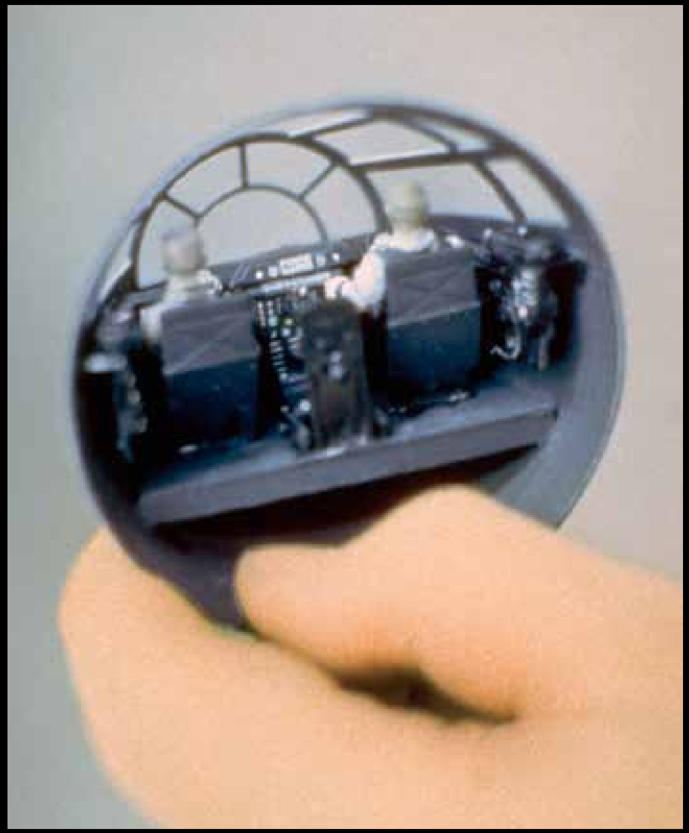
在浩瀚的星际中运送数千吨货物并非易事，而 Corellian YT-1300f 轻型货船就是执行这些载重任务最著名运输舰之一。这些货船中有一艘因被用于走私物品与脏物而变得格外“出名”。银河系走私大亨汉索罗™和他的副手伍基人楚巴卡™将这一特别的轻型货船改装成了千年隼™。

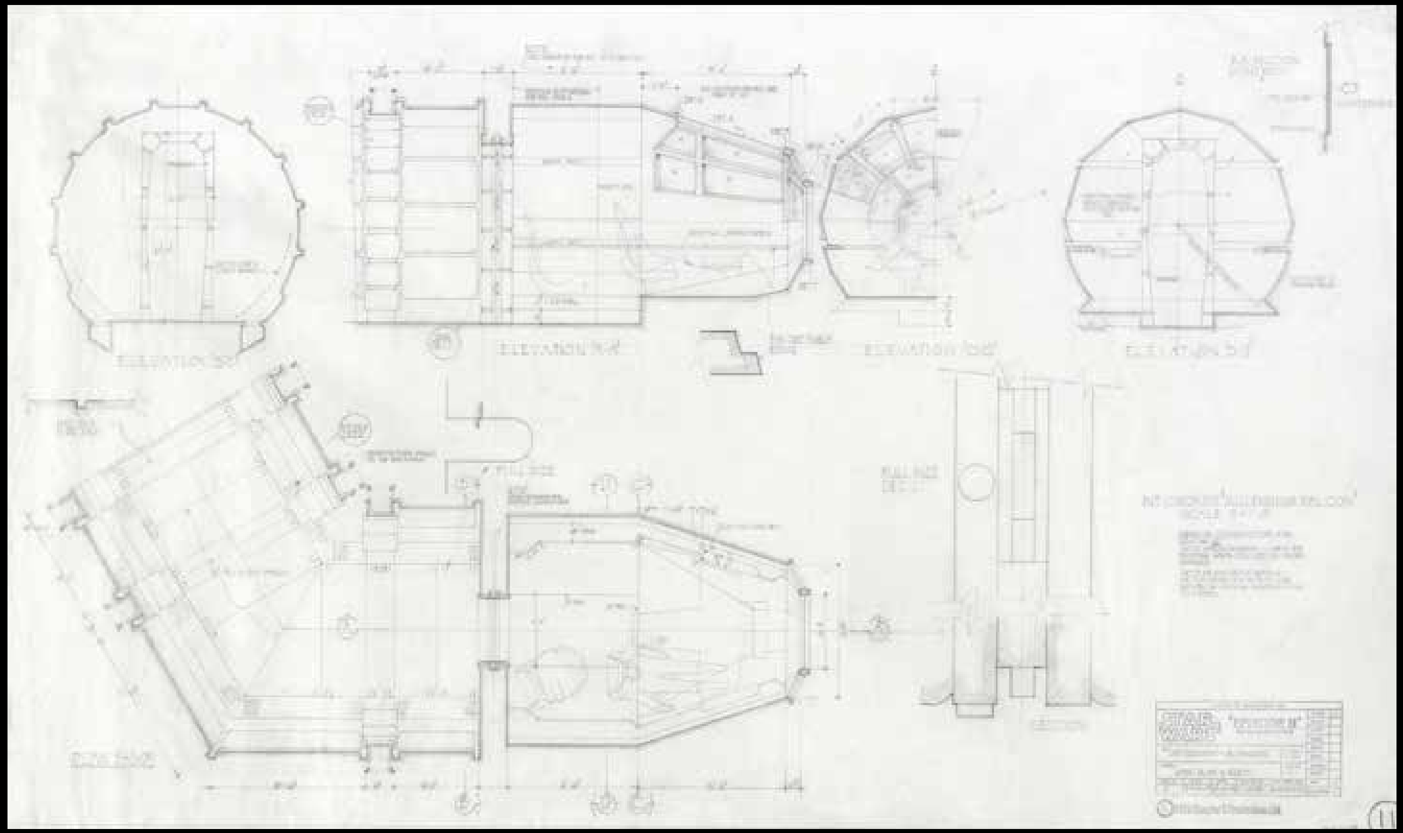
这一运输工具原名为 YT-1300 492727ZED，归人类赌徒蓝多•卡瑞辛所有，据说，他曾对动力核心和偏转护盾等方面进行了定制改装。千年隼就是此时而得名，但据说没过多久，蓝多就把这艘太空船在赌局中输给了汉索罗。

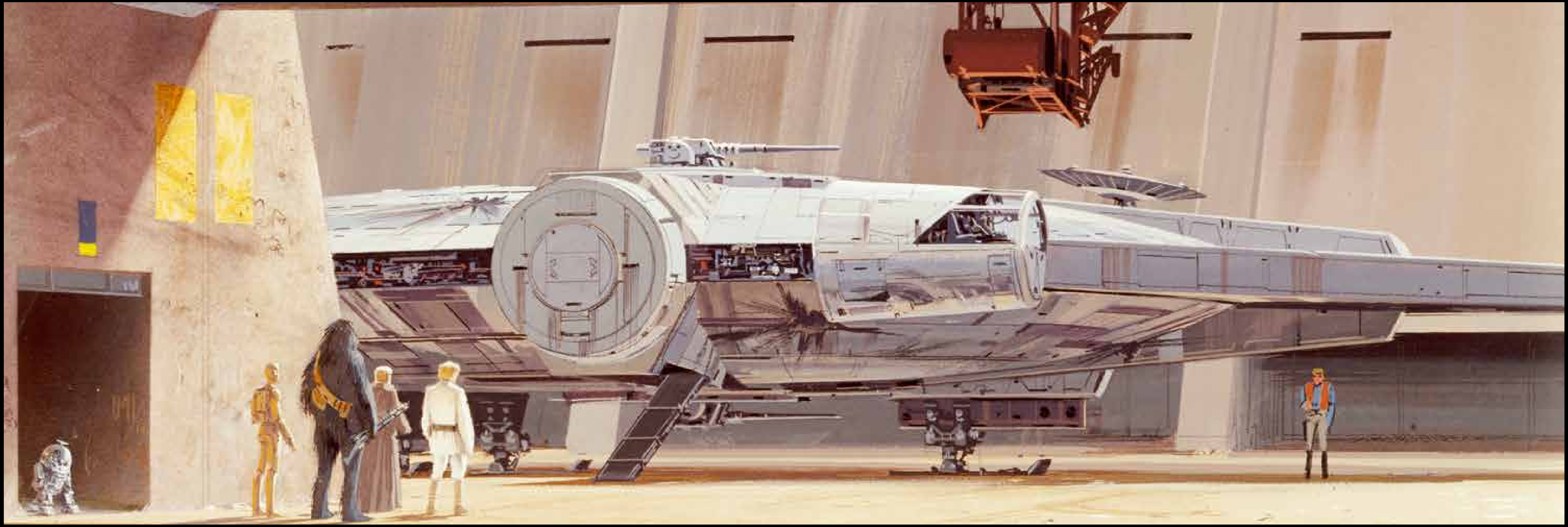
千年隼虽然外观老旧，但却十分强悍，不过该船也经过多次改装，现在只有底座还保持着原有形状。蓝多、汉索罗以及曾经拥有该船的历任主人都曾对它进行过升级改装，其中不乏异想天开的即兴创意，成就了这艘货船独一无二的传奇历史。除了定制的超光速推进装置外，该货船还被誉为整个银河系速度最快的太空船。汉索罗还为千年隼加装了多种武器系统，并运用从帝国巡航号残骸收集来的耐腐蚀合金板升级了船体装甲。所有这些改装以及接近光速的速度和出众的操控性能，使得千年隼成为与义军和帝国星际战机不相上下的竞争对手。除此之外，汉索罗还加装了定制的防探测走私货舱，该装置在之后从帝国风暴骑兵手中营救莱娅™•奥加纳公主的任务中发挥了巨大作用。

千年隼还曾数次参加银河系内战，在消灭两颗死星的战役中都起到关键作用，是义军舰队中的得力干将。恩多战役数年之后，汉索罗的千年隼被人偷去，曾先后落入 Ducain 和欧文手中，最后被弃置在贾库星的垃圾场里无人问津。不过，精通机械的 BB-8™ 和蕾伊还有芬恩曾驾驶这艘著名太空船逃离第一军团的追杀，使这艘太空船又重拾昔日荣光。









Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

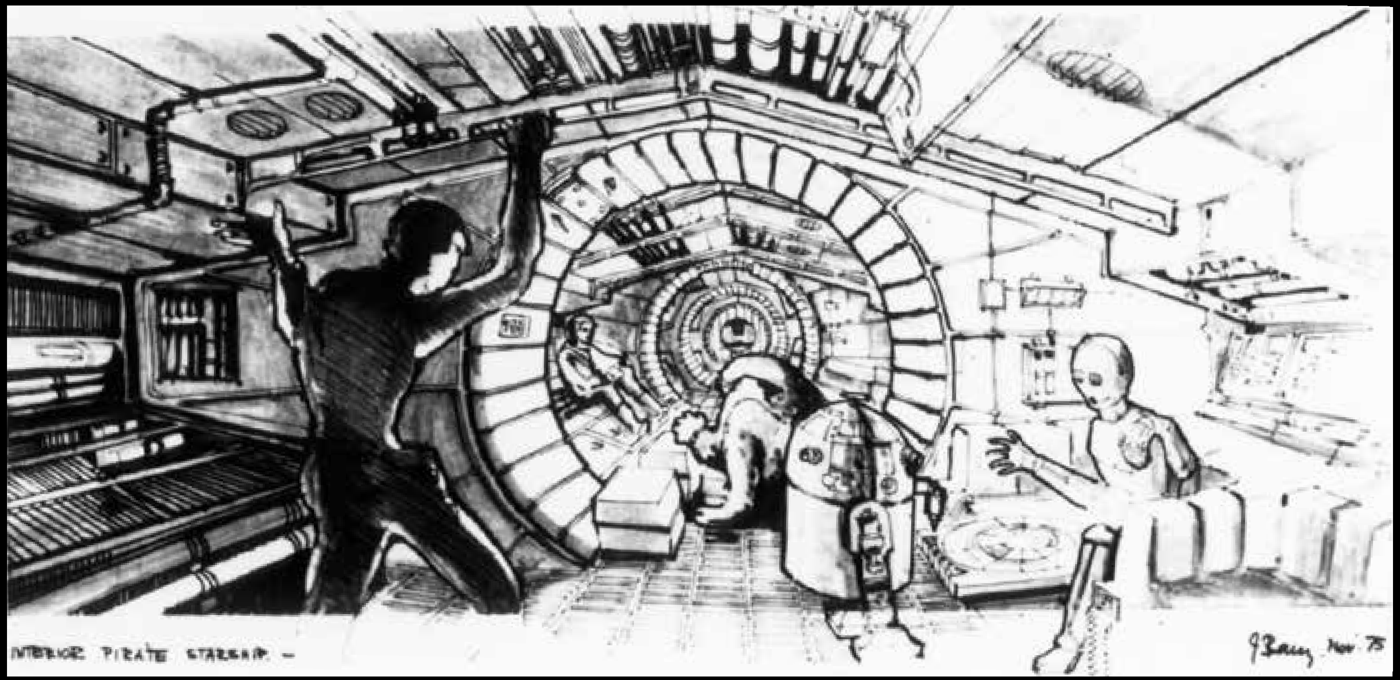
资料／规格

千年隼™资料

制造商	科瑞利亚工程设计公司
模型	YT-1300f 轻型货船
等级	轻型货船

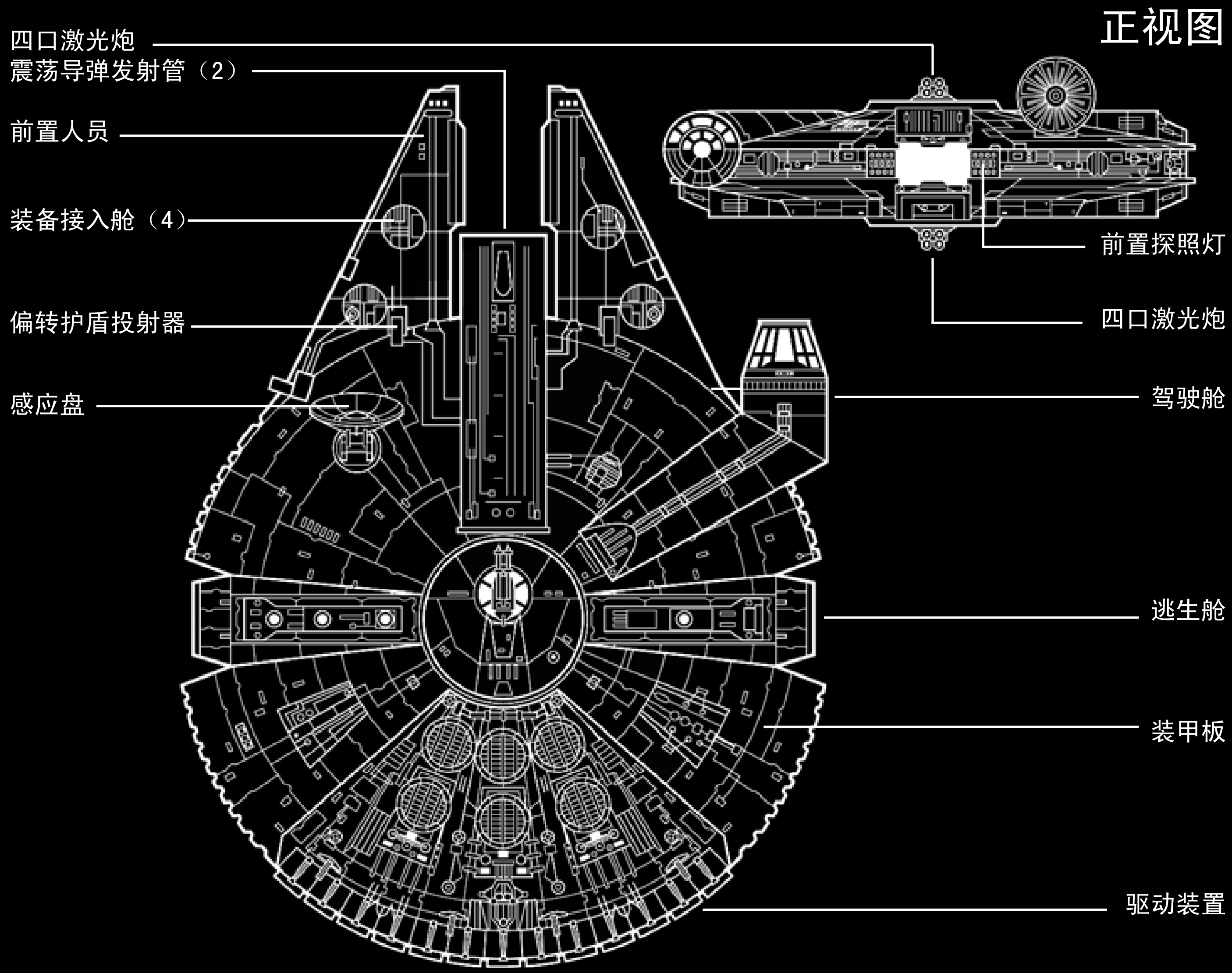
技术规格 – 改装型 YT-1300f 轻型货船

长度	34.75 米
最大速度	1,050 公里/小时
超光速推进装置评级	等级 0.5
武器装备	两门 CEC AG-2G 四口激光炮
	两架 Arakyd ST2 震荡导弹发射管
	BlasTech Ax-108“Ground Buzzer”爆裂炮
	牵引光束投射器
防护罩	Torplex 偏转护盾投射器
	Nordoxicon 偏转护盾投射器
	Kuat Drive Yards 偏转护盾投射器
船体	耐腐蚀合金板
引擎组	Girodyne SRB42 太阳能引擎
船员	1 名飞行员
	1 名副飞行员
	2 位炮手
载货容积	100 公吨



© & ™ Lucasfilm Ltd.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

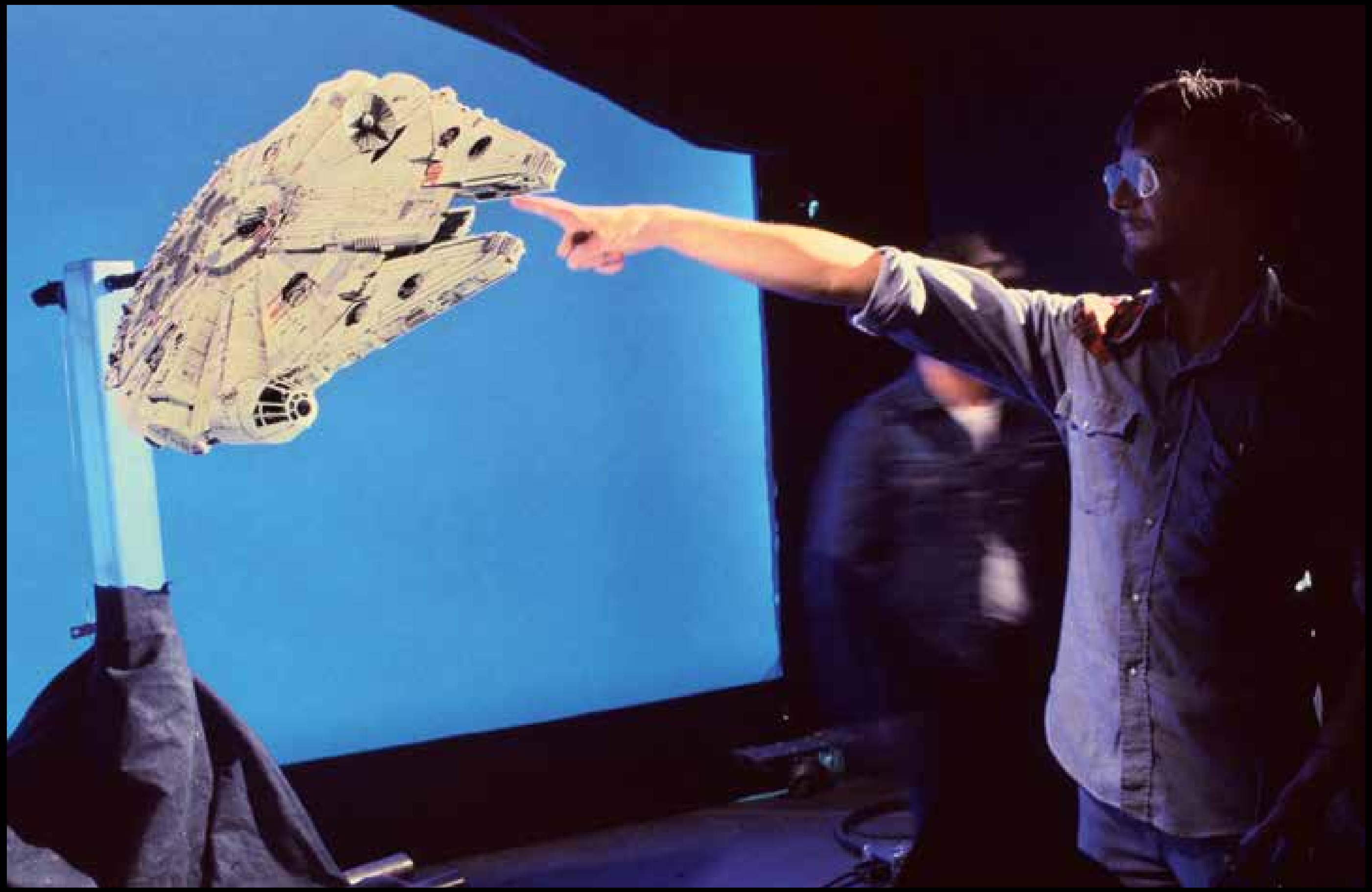


幕后花絮：*千年隼™*

在 1975 年完成的《新的希望》剧本第二稿中，乔治•卢卡斯描绘了汉索罗™与楚巴卡™曾在外国一起服役的一艘“海盗船”随后，他又重写，将汉索罗改为这艘船的船主，并在第四稿中将这艘船命名为：千年隼™。

这艘日后将大放异彩的太空船在早期设计上与标准的火箭飞船十分相似。船身上加装了巨大的引擎发动机排气管，让这艘船更具竞速之感，还有十分匀称的驾驶舱。不过这一版设计与其他太空船有太多相同之处，而乔治•卢卡斯希望千年隼能够拥有更加独特的外形。他很可能是受到碟形 UFO 的启发，还有被咬掉一口的火腿。千年隼著名的圆形外观就这样诞生了。

随后是为电影制作模型。剧组运用了各种毫不相关的物品，还有法拉利跑车的部件。为符合电影中多个场景的需求，剧组打造了多个模型，小至七英寸，最大的有四英尺。而《新希望》拍摄期间还打造了将近六十英尺的全比例模型，出现在著名的死星飞机库逃生场景中。最终的户外模型还拥有可使用的登录齿轮以及伪装为燃料线的结构支撑。在内部，该模型还拥有右旋环形走廊、登船坡道、驾驶舱通道、炮塔、多种个秘密货舱和前置支架。有趣的是，驾驶舱采用独立构造，可以摇晃模拟星际穿梭以及大战帝国舰队的各种动作。建好的模型尺寸太大而无法移动，因此电影工作人员并未将其拆解或是改装用于不同场景的拍摄，而是干脆改变了飞船周围的环境。在拍摄电影《帝国反击战》时还建造了另外一艘全尺寸的战舰外壳。

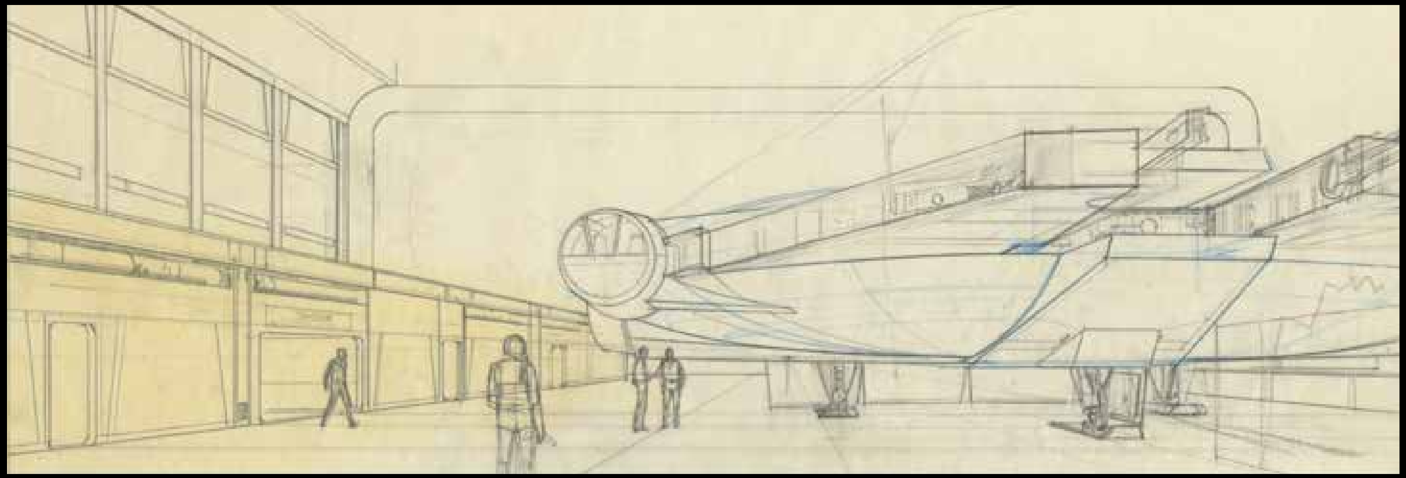

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

千年隼在电影宇宙中创建了多个场景和模型，还有多个场景运用了 Ralph McQuarrie 制作的亚光绘画来展现千年隼的无上荣光。其中一个场景就是由 Carrie Fisher 扮演的莱娅公主在《新的希望》中首次见到千年隼的场景。无独有偶，汉索罗在《绝地武士归来》中要求蓝多•卡瑞辛发誓保证千年隼毫发无伤的场景，运用了背影绘画来展现这艘船的形象。

《帝国反击战》在开始拍摄之时，还制作了更小的微缩模型来展现千年隼的全尺寸外观。这款小号模型可以执行更加生动的飞行翻滚与俯冲动作，而五英尺的大模型显然完成不了这些动作。这款全新模型全长约为 32 英寸，表面细节更加丰富，还拥有更先进的起落架和驾驶舱，大大增加了剧组人员可以拍摄的数量。这座模型随后被安放在框架之上，用于模拟太空船的各种动作，比如逃离钛战机编队追杀的场景。这款模型也是星球大战粉丝们最熟悉的一款模型，其设计在玩具、模型套件、促销材料以及星球大战周边中应用最广泛。这款模型随后在《绝地武士归来》中再次启用。

千年隼™还有着辨识度很高的声效。星球大战中几乎所有航天器都采用根据真实飞机制作而成的声效。声效设计师 Ben Burtt 运用二战中的北美 P-51 野马战斗机减速声音，为千年隼专门定制了音效。在这艘飞船近距离经过摄像机时，他还添加了霹雳或狮吼的声音，来突出这艘飞船的速度与尺寸。为制作千年隼穿越超空间的音效，Burtt 将带有回声效果的道格拉斯 DC-3 音效与在轨道上来回移动的动态控制相机结合起来。



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

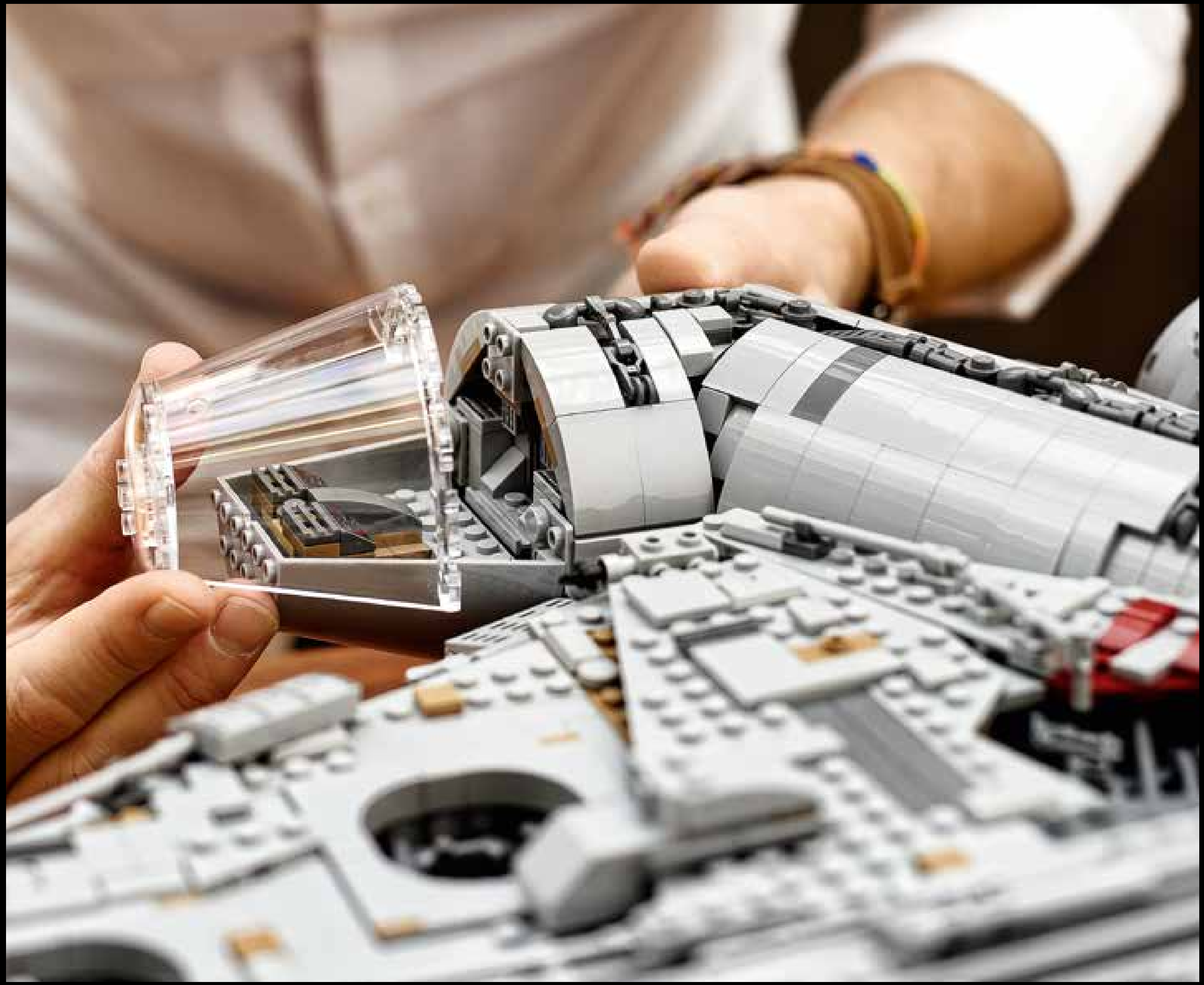
乐高®千年隼™的由来

Jens Kronvold Frederiksen

问题： 千年隼可能是整个星球大战系列中最具标志性的飞船。要为有着如此丰富历史渊源的千年隼制作乐高®版本的全新模型，首先要做些什么呢？

回答： 这要从许多年前说起。第一款乐高®千年隼™于 2000 年上市。但我依然记得，我们在模型设计上有过许多讨论。这是圆形的战机，因而用乐高积木和组件很难拼砌！

但我们决定运用乐高太空 UFO 主题的圆形组件来拼砌船体。我们还为驾驶舱创建了全新舱顶，不过这款模型在今天看来实在是过时了！ 乐高千年隼的最新模型更接近于真实设计！



Jens Kronvold Frederiksen

问题： 千年隼在乐高套装库里有超过八个模型，有没有哪些是变动较大的版本？

回答： 随后我们在 2004 年又制作了一款微缩的千年隼模型。与最初的版本相比，这次改动较大。我们制作了 12x3 的三角形钉板来更加精确地创建完整机身。我们还为驾驶舱舱顶专门定制了更加准确的透明组件。

问题： 千年隼的特殊圆形外形也是这艘太空船的标志特征。将这一特征融入到乐高积木中有没遇到什么难题？

回答： 圆形对于乐高积木来说确实是个难题，但是我们在打造第一版 4504 千年隼之时就找到了最佳解决方案！ 因此最新版的 75105 千年隼运用了同样的三角形组件。

这款 UCS 版本比例更大，也更复杂！

我记得设计第一个 UCS 版千年隼 10179 时的场景。首先要打造坚固的框架，然后再盖上用多种不同的乐高组件制作的各种形状的面板！

问题： 为了打造新版千年隼™，有没有对此前版本的组件进行重大升级？

回答： 现在这款模型是迄今为止最精细的乐高®千年隼™模型！ 最新版对所有细节都有或多或少的升级。

当然，全新的驾驶舱舱顶是最显著的改进。相比之下，10179 千年隼的驾驶舱只有框架，没有玻璃，这一次堪称是长足改进。

问题： 在根据这个太空船来设计乐高®套装时，参考了电影中的哪些视觉资源？电影截屏？网络设计图？等等

回答： 在设计模型时，我们总是使用官方参考资料。在千年隼的身上，我们运用了《星球大战：原力觉醒》电影和制片方模型的图片。

问题： 千年隼与其他乐高星球大战套装有何不同？

回答： 首先，这是星战电影系列中最具标志性、最受欢迎的太空船。也正因为如此，乐高千年隼模型也曾推出过多种版本和尺寸。

问题： 新套装在功能、稳定性或外观方面有没有哪些较大的改进？

回答： 各个方面都或多或少都有所改进。基本的内部框架与之前的 10179 千年隼模型大体一致。我们创建新版本模型时，通常会征求消费者对之前版本的反馈，找出值得改进的方面。这一版本还有着更加准确更加细致的视觉外观。

问题： 乐高千年隼有多接近真正的太空飞船？

回答： 十分接近！ 最大的区别就是电影中的千年隼没有乐高凸粒！

2000

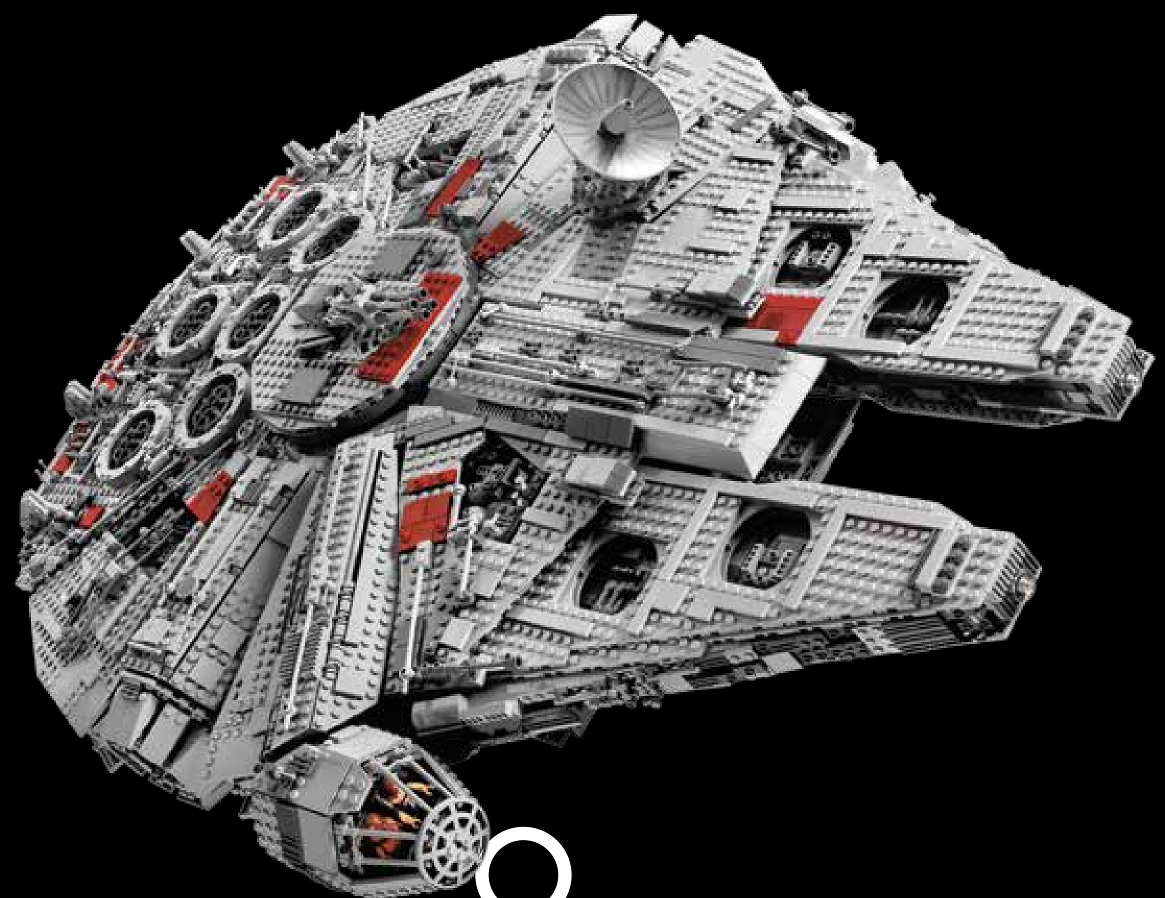
7190： 千年隼™
659 个颗粒
首版乐高千年隼问世。尺寸超过 2 英寸（6 厘米）高，21 英寸（53 厘米）长，17 英寸（42 厘米)宽。
包括 6 个小人仔： 汉索罗™、楚巴卡™、莱娅™•奥加纳公主、天行者™卢克、R2-D2™ 和 C-3PO™。

2003

4488： 迷你千年隼™
87 个颗粒
首款迷你千年隼。尺寸超过 2 英寸（4 厘米）高，5 英寸（14 厘米）长，5 英寸（14 厘米）宽。不含小人仔。套装含可以拼砌 Y 翼星际战机的额外部件，还可使用 4489、4490 和 4491 套装的部件。

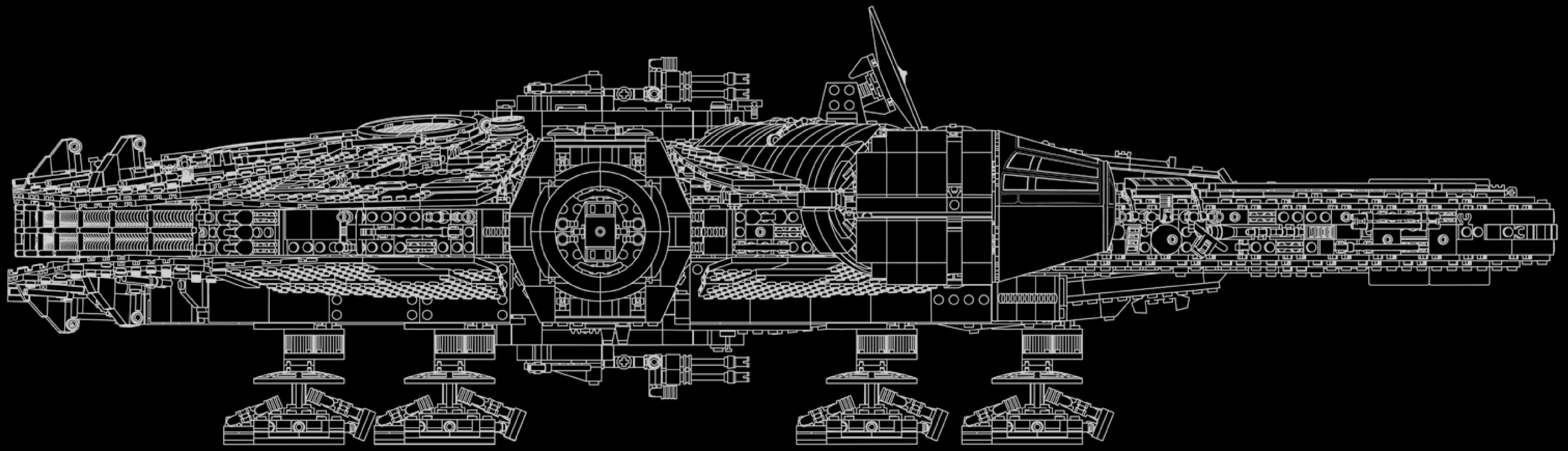
2004

4504： 千年隼™（第五部）
985 个颗粒
原装三部曲版本。全新乐高积木，只为拼搭出独特形状。尺寸超过 4 英寸（9 厘米）高，22 英寸（57 厘米）长，15 英寸（38 厘米）宽。
包括 5 个小人仔： 汉索罗、楚巴卡、莱娅•奥加纳公主、C-3PO 和一名雪地兵™。



2007

10179： 千年隼™UCS珍藏版
5,197个颗粒
有史以来最大版本的千年隼太空船隆重上市。尺寸超过 8 英寸（21 厘米）高，33 英寸（84 厘米）长，22 英寸（56 厘米）宽！ 包括 5 个小人仔： 汉索罗、楚巴卡、欧比旺•克诺比™、天行者卢克和莱娅•奥加纳公主。



2009

7778： 中型千年隼™
356 个颗粒
中型版千年隼。尺寸超过 3 英寸（8 厘米）高，9 英寸（24 厘米）长，7 英寸（17 厘米）宽。不含小人仔。

2011

7965： 千年隼™
1,254 个颗粒
尺寸超过 4 英寸（10 厘米）高，23 英寸（58 厘米）长，15 英寸（38 厘米）宽。包括 6 个小人仔： 汉索罗™、卢克天行者™、楚巴卡™、本•克诺比、莱娅™•奥加纳公主和达斯•瓦德™。

2014

75030： 千年隼迷你战队系列
94个颗粒
千年隼的微型战机版本，仍然保留了标志性的圆形外观，配备两个弹开式导弹，机身上面还有 1 个迷你驾驶舱，可以让汉索罗坐在里面。尺寸超过 2 英寸（6 厘米）高，3 英寸（8 厘米）长，3 英寸（8 厘米）宽。

2015

75105： 千年隼™（星球大战7）
1,329 个颗粒
第七部版本尺寸超过 5 英寸（14 厘米）高，18 英寸（47 厘米）长，12 英寸（32 厘米）宽。包括 6 个小人仔： 蕾伊、芬恩、汉索罗、梦巴卡、Tasu Leech 和 Kanjiklub 帮派分子以及 1 个 BB-8™ 宇航技工机器人。

模型设计师访谈录

Hans Burkhard Schlömer

问题： 星球大战的宇宙中有许多传奇太空船，而千年隼™却是奠定星战系列基础的创作标志。看来这项任务要牵涉很多方面，那么您在设计珍藏版的乐高®千年隼™时，首先想到的是什么？

回答： 能够设计这一尺寸的套装本身就绝非易事。更何况还是千年隼这样的著名模型！我从来没有拼搭过之前的套装，所以说这也是一次乐高®星球大战所有粉丝都求之而不得的机遇：亲手拼搭巨大的 10179 千年隼模型！

通过拼搭练习，我了解了模型内部支撑结构的工作原理以及模型的部分构成，还有各部分与整体框架的连接方式。一句话，就是怎样把各个部分都拼在一起！当我意识到基础设计原理即使在现在也仍然十分合理，能够满足更加精细、重量更大的模型的需要时，我就决定保留基本的设计方向。

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Hans Burkhard Schlömer

问题： 您之前设计过乐高星球大战套装，那么千年隼与您设计的其他模型有哪些不同？

回答： 设计了《星球大战： 原力觉醒》千年隼、乐高套装 75105 之后，我已经十分熟悉太空船的外形。我们在这里运用数据程序构建了 10179 千年隼，随后在自己的屏幕上将模型拆解开来，将每一个组件都并排放好。

但是，我每次都会通过数字手段做些美化调整，确保每块部件还能装回原来的模型，或者对其他部件也做些调整。在实体物件上也要进行这样的检查，然后再做出调整。许多组成模块都要经过重新设计，有的还需要新设计的组件，然后再想办法装在模型之上。

为了测试这些模型的抗压性能，我们还要对整个模型进行回热测试。但在乐高这里没有能装下千年隼的大炉子，所以我们有时还要预订丹麦比隆公众澡堂的桑拿室来做测试。将这样的绝密模型运出去再运回来，就像是间谍电影一样刺激，绝对不是一般的设计工作！

问题： 为了让模型看上去更像真正的星球大战千年隼，都遇到了哪些特别的挑战？

回答： 鉴于千年隼的形状，用乐高积木创建无论多大尺寸的模型都相当困难。

但之前的 10179 模型已经为我提供大量参考，让我可以集中精力打磨细节，因为毕竟上款模型已经有十年了，外观上肯定要有大的改变，像之前使用角板的地方，现在要换成圆板或弯板。比如，顶部中心放枪的地方，通往驾驶舱的走廊，以及船身两侧的气锁等等。

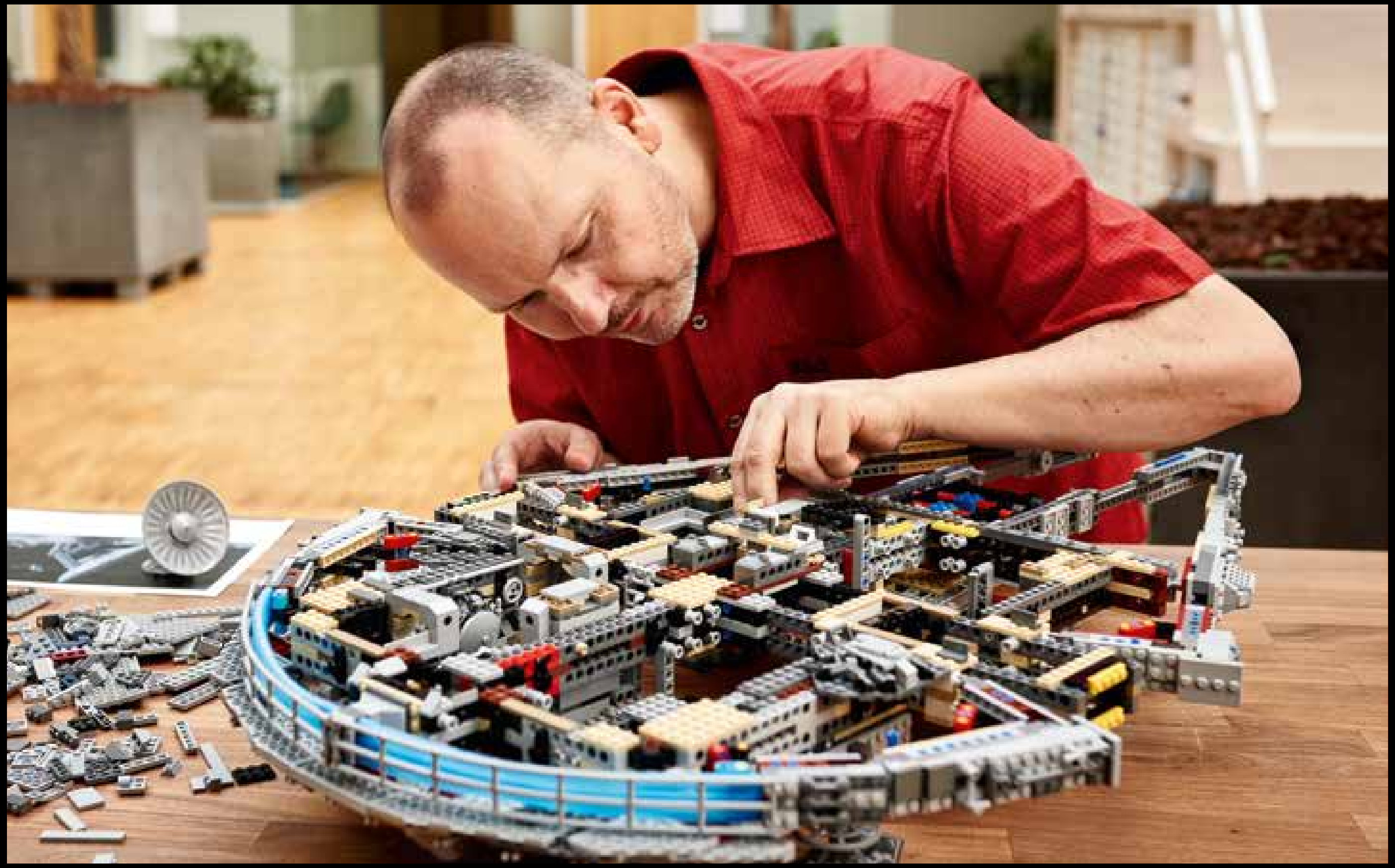
正面船头的顶部面板整个都要重新设计，才能做出我想要的外观，还要有尺寸和位置都丝毫不差的开孔，再加上暗灰色的元素来突出船身一侧的细致。

整个机身都需要些微暗褐色来衬托出沧桑的感觉，还要用板材来替换积木块，让凸粒与平面更加平衡。最初我们决定为驾驶舱研发全新的挡风玻璃组件，实现真实的准确外观，与其他现有乐高®星球大战产品保持一致风格。

问题： 原版千年隼™电影模型也经过多次设计调整才最终定型。一般来说，一款乐高®模型要经过几次草案才能确定终稿？

回答： 一般来说，乐高设计部的每一款模型都要有十几个略有差异的原型，每个模型都代表不同的设计阶段。但是乐高星球大战并不是一般的工作。因为手上有适合的参考资料，而且能够运用数字程序进行来快速完成初期迭代，所以创造出来的第一款模型在外观和尺寸上就已经十分接近最终版本。再说，那么多的模型，我的办公室也放不下。如果你还没拼砌过千年隼™，那我跟你说，这个模型真的很大！ 我手上很少会有多于一件的完整模型，最多也就两件——所有调整都通过电脑完成，检查无误后再应用到实体模型上。而且有 10179 版做参考，也让我事半功倍。我知道支撑结构完全能够满足需求，绝对不会给后面的设计造成麻烦。

© & ™ Lucasfilm Ltd.



问题： 您在设计内部细节时，有没哪些特别想要添加的特性？

回答： 我们最初就已经确定这一版的千年隼一定要有内部设计和装饰。我们需要解决两个问题：在电影里的看到的那些内饰是没办法放进这艘太空船里的。

还有就是，乐高千年隼已经装满了乐高机械组的横梁，来获得所需的坚固性和结构上的稳定性。几乎已经没地方再放其他任何东西了！

第一部要做的是要改变内部支撑结构，来确定到底能有多大空间去实现内饰的设计需求。结果就是，空间不多，但也足以放下些重要的内容，顶上还能放一些，比如逃生舱的舱位，而且第四部里搜查这艘船的风暴骑兵本身就报告说逃生舱不见了。

最后，我希望把顶盖拿掉时，能露出看上去还不错的内饰。只需要拿掉顶部的盖板就行，不用露出其他部分的结构横梁和无色部分。

问题： 设计过程中您最喜欢的部分是什么？

回答： 设计师一般最喜欢乐高®套装研发的第一个阶段，也就是模型的定形和定容。随后，大部分时间都要用来解决问题，找出模型稳定性、功能、产品安全或拼砌步骤方面的解决方案。

不过，我最喜欢的部分还是收到一大包七零八落的积木，还有我亲自设计的拼砌说明——这款模型真的能有超大一包！到此时，我的工作基本上就算是完成了，然后就是我的同事接手来设计并完成套装的各种组件，比如包装盒以及制作出厂组件清单。

问题： 您觉得，最终版的千年隼™要体现出原版电影中的哪些特征和功能？

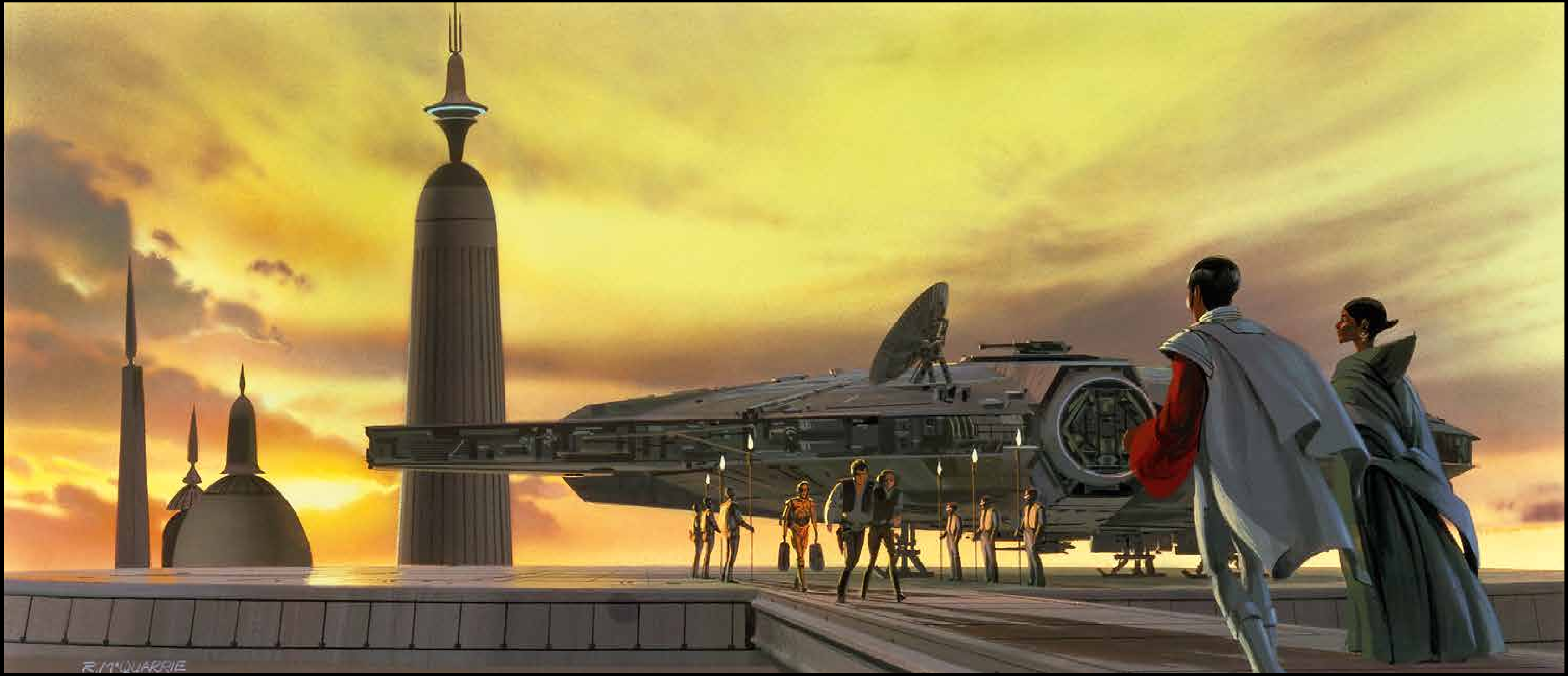
回答： 在我看来，新款千年隼本来应该是第五部的那个版本。

《帝国反击战》是千年隼™真正大放异彩的时刻，是在千钧一发的时刻逃出霍斯的功臣，是小行星大追逐的明星，在会见太空蛞蝓、紧追歼星舰、会见贝坪并最终与超级歼星舰决一死战等场景中都有出色表现。不过，除了太空船必备的功能之外，千年隼也没有其他太多的过人之处，至少汉索罗™坚信如此！其中最新的小配件就是“Ground Buzzer”爆烈炮，这款武器在第五部的义军基地曾令帝国军队大吃一惊！

因为千年隼在第七部和第八部中都有亮相，所以还要增加直角雷达盘，让用户可以自行选择拼搭经典样式或者是新三部曲中的样式。

问题： 原版三部曲中的千年隼与第七部 《原力觉醒》中有哪些不同？

回答： 我经过详细研究参考资料，发现第七部中的千年隼不只增加了新雷达盘，只不过雷达盘最引人注目。虽然这艘船饱经风霜、伤痕累累，但船体上很多大修痕迹都已被清除或改掉。出于实际原因，我选取了折中方案，保留了部分被清除的痕迹，比如说船头的金属笼盖（其中一个在驾驶舱旁边）。在第七部的千年隼身上，这些痕迹都已消失，而我之所以保留，是因为无论哪个版本，这些痕迹都是很不错的装饰，而且十分和谐。不过船体正上面右侧的另外两个小部件又要另行对待。这两个部件太显眼，所以我就拿掉了。



Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

平面设计师访谈录

Madison O'Neil

问题： 为了让模型看上去更像真正的星球大战千年隼™，都遇到了哪些特别的挑战？

回答： 这款千年隼™模型的图形设计最棘手的就是内部走廊上的贴纸图案。不仅要让用户向下看圆形走廊时能够有一种深邃的感觉，还要能够联想到小人仔走过公共区域前往驾驶舱或者超光速推进装置的景像。千年隼的内饰十分复杂，有许多丢掉的面板，闪光的控制台和裸露在外的线缆。我尽最大努力简化了这些细节，只保留乐高®基因所需的必要部分。

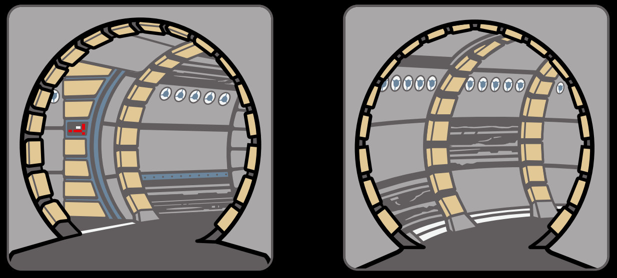
问题： 原版千年隼电影模型也经过多次设计调整才最终定型。一般来说，一款乐高®模型要经过几次草案才能确定终稿？

回答： 乐高小人仔或装饰都要经过好几轮的修改才能定稿，再交送卢卡斯电影工作室进行审批。个别情况下，还要再多设计十稿，做些细微特性或配色上的调整。因为能够选用的颜色十分有限，因此要跟参照物做的一模一样实在是十分困难。

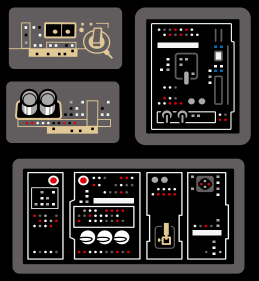
问题： 设计过程中您最喜欢的部分是什么？

回答： 我很喜欢新项目以及与模型设计师共同制定产品所需的图形。这种讨论通常能够帮我梳理参考资料，找出某个特定太空船的清晰图片，或者花几分钟与电影中的个别部分进行比对，从中获取灵感（有时也只是为了好玩）。收到带装饰图案的组件测试稿后，就有一种努力终有所值的感觉。对我来说，这就是最后环节，因为只有到这一刻，原来只存在于电脑屏幕上的设计才变成了可以在手中把玩的实物。

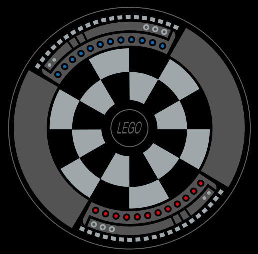
Madison O'Neil



Corridors



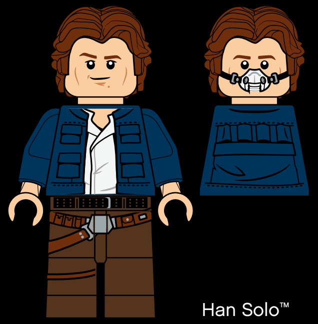
Control Panels



Dejarik Board

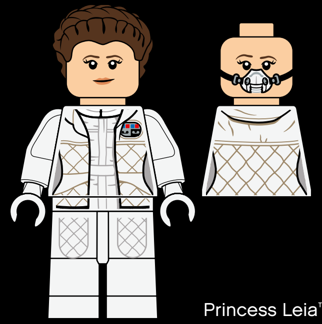
问题： 您觉得，最终版的千年隼要体现出原版电影中的哪些特征和功能？

回答： 如果没有 Dejarik 板，哪还称得上是千年隼！ 还要重制标志性的雷达盘、射击窗口以及驾驶舱。

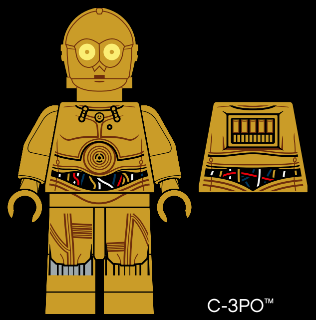


Han Solo™

Chewbacca™



Princess Leia™

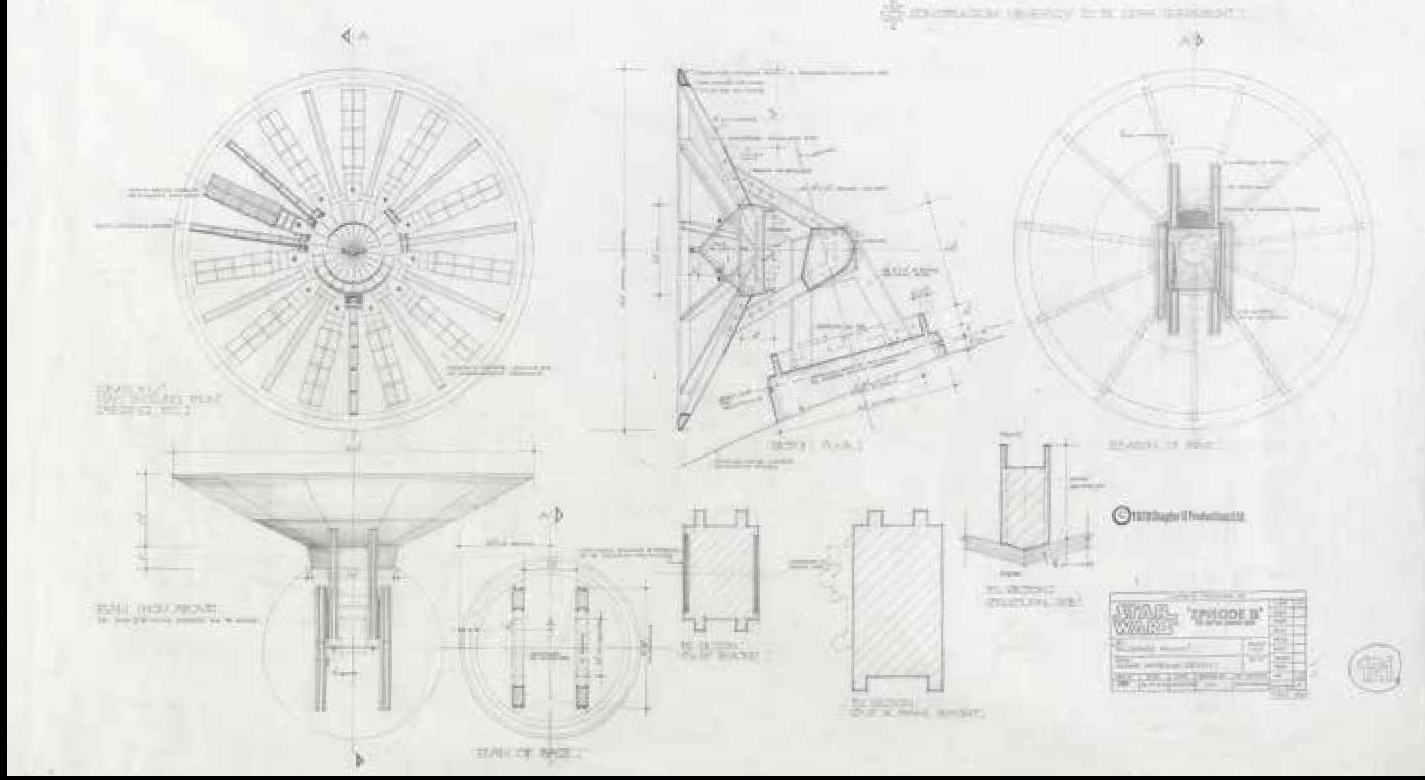


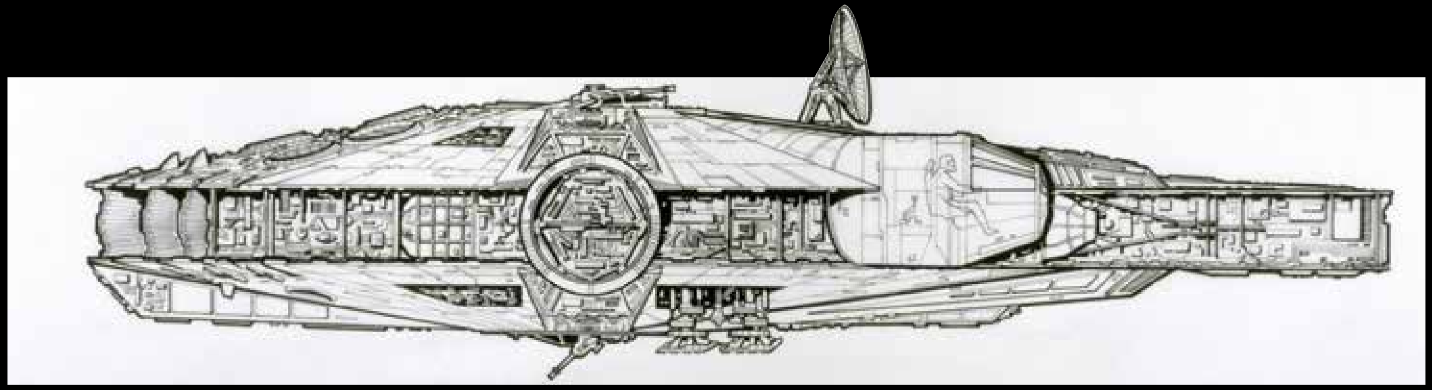
C-3PO™

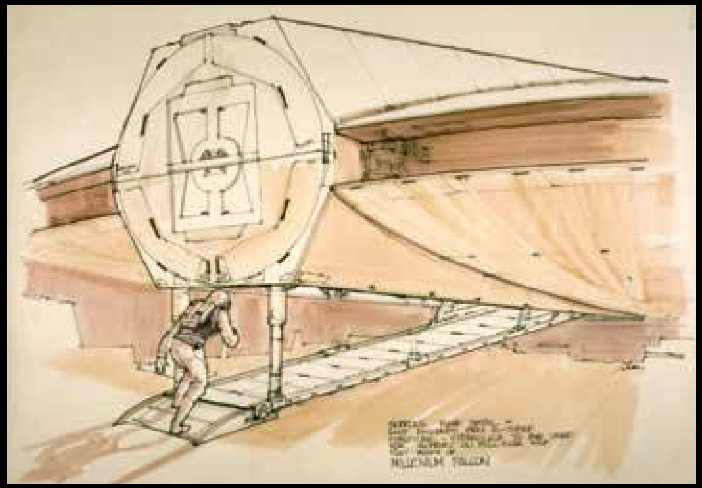
问题： 千年隼有多个版本，您觉得最终版在外观上要保留哪些特征？

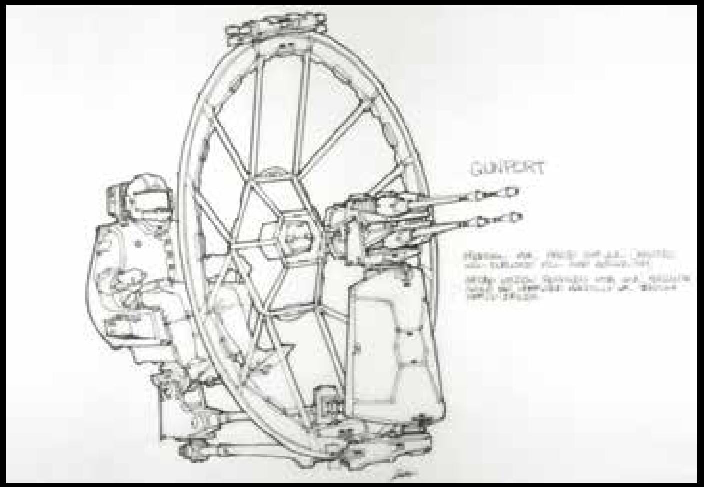
回答： 我们希望这一版千年隼能够比之前的版本更加多样，让玩家可以自行选择经典外观或者《原力觉醒》中的外观。这样的话，就得加上两个船员，而《帝国反击战》中的船员也能对《原力觉醒》中的船员构成良好补充。我们还藉此机会，为汉索罗和莱亚公主制作了多种不同的面部设计。这两个角色也只有在这个套装里才会头戴呼吸面具，重现《帝国反击战》中探索巨大太空蛞蝓的场景。小心电子弓！ 这一套装里我最喜爱的角色就是可爱的鸟形生物，这些都是《原力觉醒》结尾中岛屿上的生物，蕾伊就是在这座岛上发现了卢克。我已经迫不及待想要看看他们会扮演第八部中的哪些场景！

Blueprint and Concept Sketches

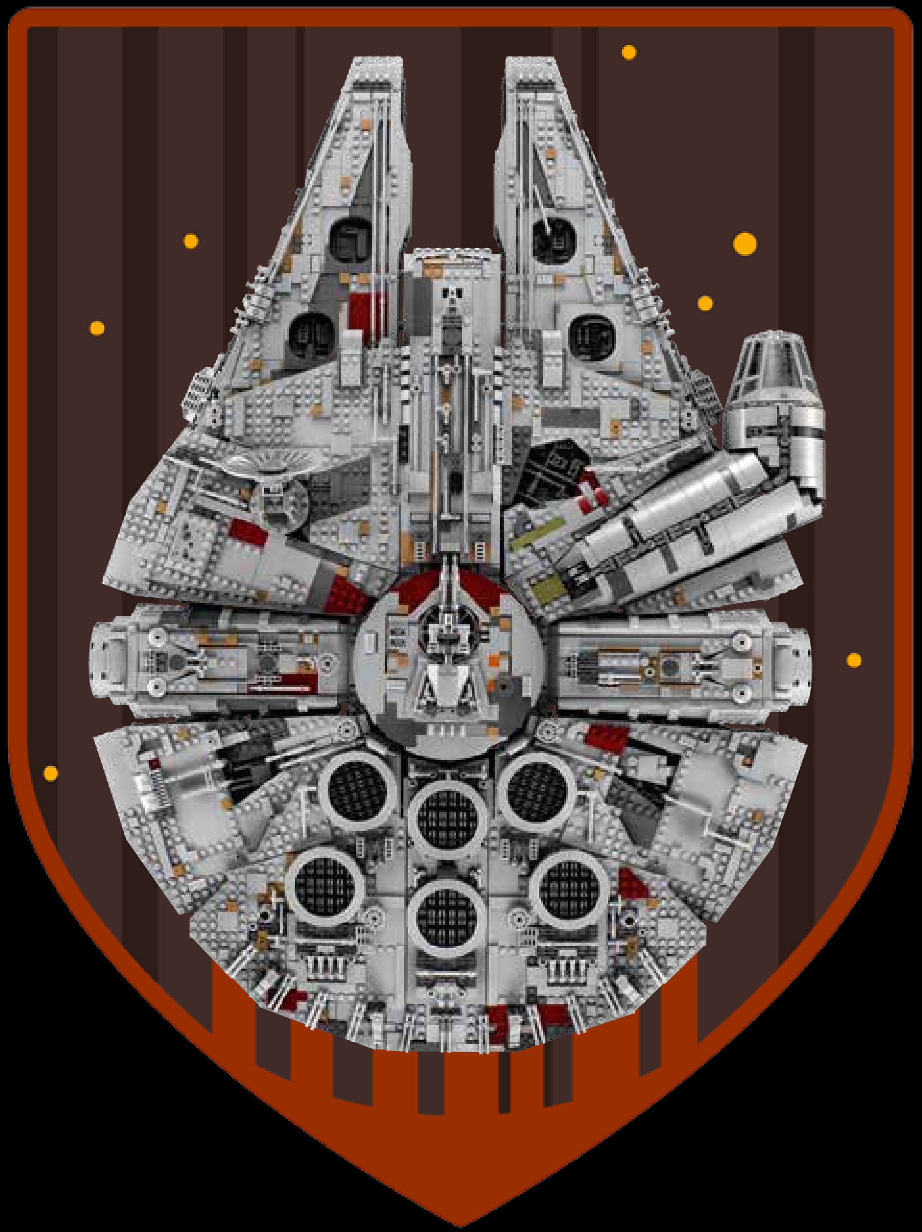








Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group.
©2017 The LEGO Group.
© & ™ Lucasfilm Ltd.